

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Busana merupakan kebutuhan mendasar bagi setiap orang, dalam hal ini setiap orang memperhatikan pentingnya aspek kenyamanan yang dirasakan saat mengenakan suatu busana. Busana atau yang lebih dikenal dengan kata *fashion*, tidak dapat dipisahkan dengan *life style* atau gaya hidup yang saat ini cenderung berubah-ubah. Pertumbuhan dunia *fashion* juga dipicu oleh besarnya kebutuhan masyarakat akan produk *fashion* dan kecenderungan masyarakat *modern* mengikuti *trend fashion* yang sedang berkembang sehingga dapat merubah kebutuhan menjadi tuntutan untuk hidup berbudaya dan berubah mengikuti zaman. Ketertarikan manusia terhadap *fashion* mengakibatkan munculnya perilaku simbolik hingga menimbulkan hasrat untuk dapat cepat menyesuaikan diri dan menjadi berbeda dengan orang lain. Frings (1987, hlm 46) menyatakan bahwa komponen dalam *fashion* yang mempengaruhi cepatnya perubahan perilaku masyarakat yaitu gaya, daya tembus pasar, dan perubahan dimana gaya (*style*) berkaitan dengan karakteristik kelas atau ciri dalam busana atau aksesoris, daya tembus pasar (*acceptance*) berkaitan dengan daya tariknya terhadap kebutuhan pasar dan perubahan (*timeliness*) berkaitan dengan perubahan siklus *fashion*. Siklus *fashion* yang berputar lebih cepat memunculkan *trend fashion* yang bergantung pada selera dan fenomena perkembangan zaman yang pada akhirnya menjelma menjadi sebuah komoditi. Sebagai komoditas, *fashion* memberikan keuntungan yang sangat baik terhadap pola perdagangan produk *fashion* bagi masyarakat luas, sekaligus memberikan peluang bagi pelaku usaha untuk bereksplorasi dalam bidang ini sebagai lahan usahanya.

Para pelaku profesi di bidang *fashion* pun harus siap dengan rencana pemerintah untuk mengeksplorasi *fashion* sebagai komoditi berkaitan dengan regulasi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2013) yang memasukkan *fashion* sebagai bagian dari 15 industri kreatif di Indonesia, oleh karena itu

Ghina Septiyani Hercuadi, 2015
MANFAAT HASIL BELAJAR MATA KULIAH PROYEK DESAIN MODE SEBAGAI KESIAPAN MENJADI
FASHION VISUAL MERCHANDISER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

industri kreatif di bidang *fashion* makin menunjukkan perkembangannya. Persaingan dalam bentuk produk *fashion* pun semakin banyak, termasuk pada *department store* hingga pelaku usaha kecil menengah yang menjual berbagai macam kebutuhan *fashion* baik aksesoris maupun milineris yang sedang *trend*.

Sebuah *department store* dan toko pengusaha kecil dalam menjalankan mekanisme bisnisnya membutuhkan seorang yang mampu mengelola dan memvisualisasikan suatu produk sehingga memiliki daya tarik dan ciri khas yang berbeda dengan pesaing lain diantaranya produk *fashion*. Pelaku bisnis *fashion* harus mengerti mengenai *fashion visual merchandising* untuk melakukan perubahan yang dapat menyesuaikan *trend* namun tetap mempertahankan karakternya. Pengelolaan bisnis *fashion* di *departement store* pun dapat mengandalkan seorang *Fashion Visual Merchandiser* untuk membangun *image* dalam upaya mempertahankan bisnisnya menghadapi persaingan global. *Fashion Visual Merchandiser* adalah seorang yang bekerja membuat desain *display* atau menata sebuah ruang toko semenarik mungkin dengan produk yang ditawarkan sebagai upaya memaksimalkan penjualan dan memunculkan daya tarik bagi *costumer*. Sebuah toko atau *department store* dapat tetap berjalan dan berhasil dengan baik apabila dalam penampilannya selalu berinovasi untuk menampilkan produk-produknya dalam visualisasi yang menarik.

Fashion visual merchandiser disyaratkan untuk mengerti dan memahami mengenai konsep penataan produk, pandai menginovasi dan dapat membuat desain visual *display* yang sesuai dengan target pasar dan pelanggan untuk membantu menaikkan pemasaran produk *fashion* yang dijual.

Pernyataan deskripsi kerja diatas dapat dianalogikan bahwa, *fashion visual merchandiser* mempunyai pengaruh yang cukup besar pada proses pemasaran produk *fashion* yang dilakukan oleh pelaku usaha. Oleh karena itu menjadi seorang *fashion visual merchandiser* harus memiliki pengetahuan mendasar tentang desain penataan *display* yang dapat diperoleh dalam mata kuliah Proyek Desain Mode. Mata kuliah ini termasuk pada salah satu mata kuliah di Program Studi Pendidikan Tata Busana, Department Pendidikan Kesejahteraan Keluarga,

Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia. Universitas Pendidikan Indonesia sebagai lembaga pendidikan formal yang di dalamnya terdapat Prodi Pendidikan Tata Busana membekali mahasiswanya dengan pengetahuan, wawasan, juga keterampilan melalui program-program perkuliahan yang harus ditempuh oleh mahasiswanya.

Mata kuliah Proyek Desain Mode merupakan salah satu mata kuliah yang wajib diikuti oleh mahasiswa konsentrasi desain di program studi Pendidikan Tata Busana yang diselenggarakan pada semester 6 dengan bobot 2 SKS. Tujuan pembelajaran umum mata kuliah Proyek Desain Mode adalah mahasiswa mampu menyelenggarakan Proyek Desain Mode, yang dimulai dari pembuatan konsep desain, pembuatan produk busana, pembuatan buku desain ilustrasi hingga penyelenggaraan pameran *fashion* lingkup desain mode.

Mahasiswa yang telah mengikuti perkuliahan ini dengan sungguh-sungguh akan memiliki perubahan perilaku akibat belajar yang dinamakan dengan hasil belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Purwanto (2011:46), bahwa: “Hasil belajar perubahan perilaku tersebut disebabkan karena ia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar, dan hasil belajar tersebut dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik”.

Hasil belajar Proyek Desain Mode diharapkan dapat bermanfaat untuk membekali mahasiswa salah satunya adalah sebagai kesiapan untuk memasuki dunia kerja diantaranya untuk menjadi seorang *fashion visual merchandiser* dari pembelajaran penataan *display*. Kesiapan menjadi seorang *fashion visual merchandiser* berupa penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan tentang konsep desain visual diharapkan dapat diakomodasi oleh mata kuliah Proyek Desain Mode, karena kemampuan untuk menjadi seorang *fashion visual merchandiser* selain diperoleh dari hasil belajar juga harus ditunjang oleh kesiapan, baik kesiapan fisik, mental, maupun bekal ilmu pengetahuan mengenai dunia *fashion*. Seperti yang dikemukakan oleh W.S. Winkel (2005:287) bahwa: “Kesiapan mencakup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan

akan memulai suatu gerakan atau rangkaian gerakan, kemampuan ini dinyatakan dalam bentuk kesiapan jasmani dan mental.”

Pemikiran yang telah diuraikan pada latar belakang masalah di atas, penulis jadikan sebagai dasar pemikiran untuk mengadakan penelitian mengenai manfaat hasil belajar mata kuliah Proyek Desain Mode sebagai kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: seberapa besar manfaat hasil belajar mata kuliah proyek desain mode terhadap kesiapan menjadi fashion visual merchandiser? Luasnya ruang lingkup permasalahan penelitian dan terbatasnya kemampuan penulis, maka perlu adanya pembatasan masalah seperti yang dikemukakan oleh Winarno Surakhmad (1995, hal. 360) bahwa “pembatasan masalah diperlukan bukan saja untuk memudahkan atau menyederhanakan bagi peneliti tetapi juga menciptakan terlebih dahulu segala sesuatu yang diperlukan untuk mencurahkan tenaga, waktu, biaya, dan lain lain dari rencana itu”. Pembatasan masalah diperlukan untuk memudahkan dan menghindari terlalu luasnya masalah yang akan dibahas. Luasnya masalah dalam penelitian ini dibatasi pada manfaat hasil belajar mata kuliah proyek desain mode ditinjau dari materi pembelajaran *display*, jenis-jenis *display*, pengertian *window display*, elemen dan prinsip penataan *window display* serta konsep dan desain penataan *display* karena berkaitan dengan profesi *fashion visual merchandiser*.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data mengenai manfaat hasil belajar mata kuliah Proyek Desain Mode sebagai kesiapan menjadi *Fashion Visual Merchandiser* berkaitan dengan:

1. Memperoleh gambaran manfaat hasil belajar mata kuliah Proyek Desain Mode ditinjau dari kemampuan pemahaman materi *display* sebagai kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*

2. Memperoleh gambaran manfaat hasil belajar mata kuliah proyek desain mode ditinjau dari pemahaman materi *window display* sebagai kesiapan menjadi seorang *fashion visual merchandiser*
3. Memperoleh gambaran manfaat hasil belajar mata kuliah Proyek Desain Mode ditinjau dari keterampilan membuat konsep dan penataan desain *window display* sebagai kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian manfaat hasil belajar mata kuliah proyek desain mode sebagai kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*, secara teoritis dan praktis diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan baru pada penulis tentang profesi *fashion visual merchandiser* dan dapat memberikan pengetahuan tentang proses konsep dan desain penataan *display* sehingga lebih memperkaya kepustakaan ilmiah.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk penulis dalam mengembangkan pengalaman belajar pembuatan konsep dan desain *display* sebagai bekal kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser* dan pengalaman melakukan penelitian, khususnya dalam penelitian “Manfaat Hasil Belajar Mata Kuliah Proyek Desain Mode Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser*”

E. Struktur Organisasi Skripsi

Secara sistematis skripsi ini terdiri dari lima bab, masing-masing bab berisi pemaparan setiap bagian yang ada dalam skripsi. Bab I berisi uraian tentang pendahuluan. Pendahuluan berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Bab II berisi kajian pustaka yang memaparkan materi dan hasil belajar kompetensi Proyek Desain Mode, hasil belajar Proyek Desain Mode sebagai

Ghina Septiyani Hercuadi, 2015

MANFAAT HASIL BELAJAR MATA KULIAH PROYEK DESAIN MODE SEBAGAI KESIAPAN MENJADI FASHION VISUAL MERCHANDISER

kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*, pertanyaan penelitian dan kerangka berpikir. Bab III berisi uraian mengenai metode penelitian yang terdiri atas lokasi, populasi dan sampel penelitian, metode penelitian, definisi operasional instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data penelitian dan analisa data. Bab IV berisi pengolahan data untuk menghasilkan temuan yang berkaitan dengan masalah penelitian dan pembahasan hasil temuan penelitian. Bab V berisi simpulan dan saran terhadap hasil analisis temuan penelitian manfaat hasil belajar Mata Kuliah Proyek Desain Mode sebagai kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*.